ADVENTURE

EPIC 3000

GAMES

IN ITALIANO

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K

Commodore 64 e 128

RING
I Falsificatori di Aloni
(FANTASY)

DUCA LYNCE
Complotto al Mundial '86
(POLIZIESCO)

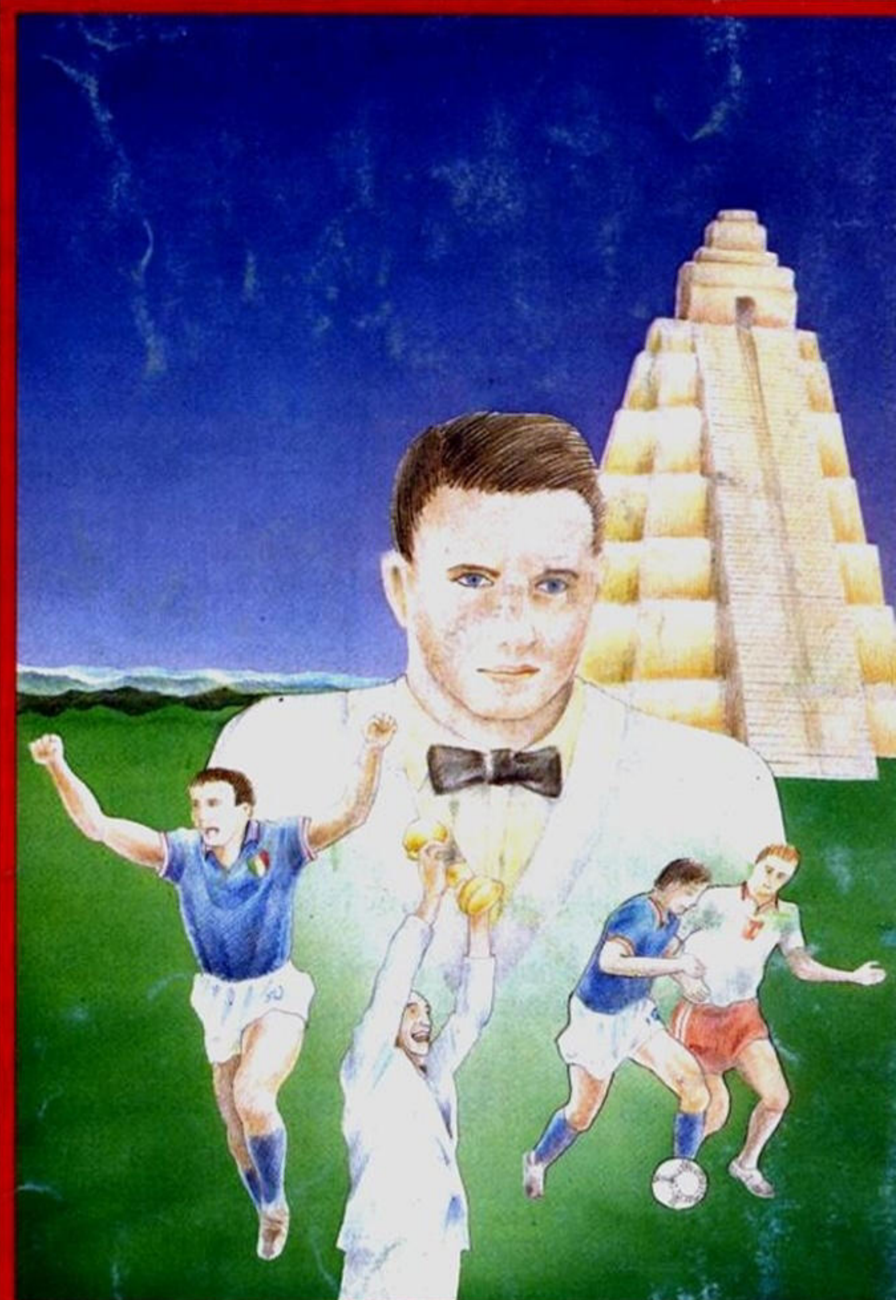
CEPPO Ø2K
(FANTASCIENZA)

Spectrum 48K

E.T. in action
PARTE SECONDA
(FANTASCIENZA)

L'OCCHIO DEL CONDOR
PARTE SECONDA
(AVVENTUROSO)

N. N. dal campo base
(SPIONAGGIO)



N° 2
GIUGNO 1986
L. 8.000

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano – Distribuzione MePe Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

INDICE CASSETTA



DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco

DIRETTORE TECNICO
Osvaldo Solazzo

GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu

COPERTINA E ILLUSTRAZIONI
Stefania Stragiotti

COLLABORAZIONE TECNICA
Fabio Magini

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64
ARSCOM s.d.f. - Via G.B. D'Albertis, 25/22
16123 Genova - Tel. (010) 50.47.52

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: CECCHINELLI - Via G. Tavani, 11/r. - 16151 Genova

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano



EDITORIALE

Era già pronto l'editoriale di questo secondo numero di EPIC 3000 quando ci è giunta questa lettera (quanto mai gradita).
Abbiamo pensato allora di lasciare voce a Sergio e Gianni, non tanto per gli elogi che riportano, quanto perché ci sembra che loro, più di ogni altro pensiero esprimano ciò che ogni lettore sente profondamente quando sta giocando un nostro Adventure.
EPIC 3000 (questa non è una promessa, noi non facciamo promesse) sarà sempre più bella e ogni volta più nuova!

Chi, guardando i «Predatori dell'Arca perduta» non ha sognato, almeno per un attimo, di poter penetrare all'interno di intricate foreste, di entrare, emulo di Indiana Jones, in templi antichi alla ricerca di tesori dimenticati, di affrontare, impavido, pericoli di ogni sorta, inseguimenti mozzafiato nonché duelli all'ultimo sangue? Chi non ha mai desiderato di uscire dal solito, monotono presente per vivere eccitanti avventure dense di incognite? Chi non ha mai sognato di essere Marlowe, costantemente impegnato nella lotta contro il crimine? Insomma ognuno ha un sogno dentro di sé, un sogno che vorrebbe veder avverato, un'AVVENTURA che vorrebbe vivere. Ed è proprio questo sogno che i giochi denominati Adventures rendono possibile; forse, anzi, consentono di vivere emozioni ancora più intense di quelle a cui potremmo andare incontro partecipando ad una «CAMEL ADVENTURE»: chi di Voi ha acquistato recentemente in edicola una rivista di adventure chiamata «EPIC 3000» sa di cosa parliamo.
Per chi non l'ha comprata (errore molto grave!) la descriviamo brevemente: sono 3 adventure grafici con una unica cosa in comune: una trama simile a quella di un film, con continui colpi di scena e con spostamenti di luoghi e situazioni. Le schermate grafiche la dicono lunga sulla bellezza di questi games. Che emozione stupenda quando dopo peripezie indescrivibili (e decine di morti) siamo arrivati alle sequenze finali, una soddisfazione enorme ci ha riempito gli occhi.
Questa è la forza di un Adventure, è la gioia di trovare la frase giusta per proseguire, la gioia di ottenere qualcosa usando la fantasia (e ce ne vuole tanta!) in un mondo dove tutto è dominato dal materiale.
Ma la ragione vera che ci ha spinto a scrivere questa lettera è di ringraziamento verso Roberto Tabacco e Hans Piu, autori di questi giochi, che con il loro lavoro permettono a tutti noi di essere dei protagonisti.
Almeno fino al prossimo numero di «EPIC 3000».

SERGIO & GIANNI

ERRATA CORRIGE

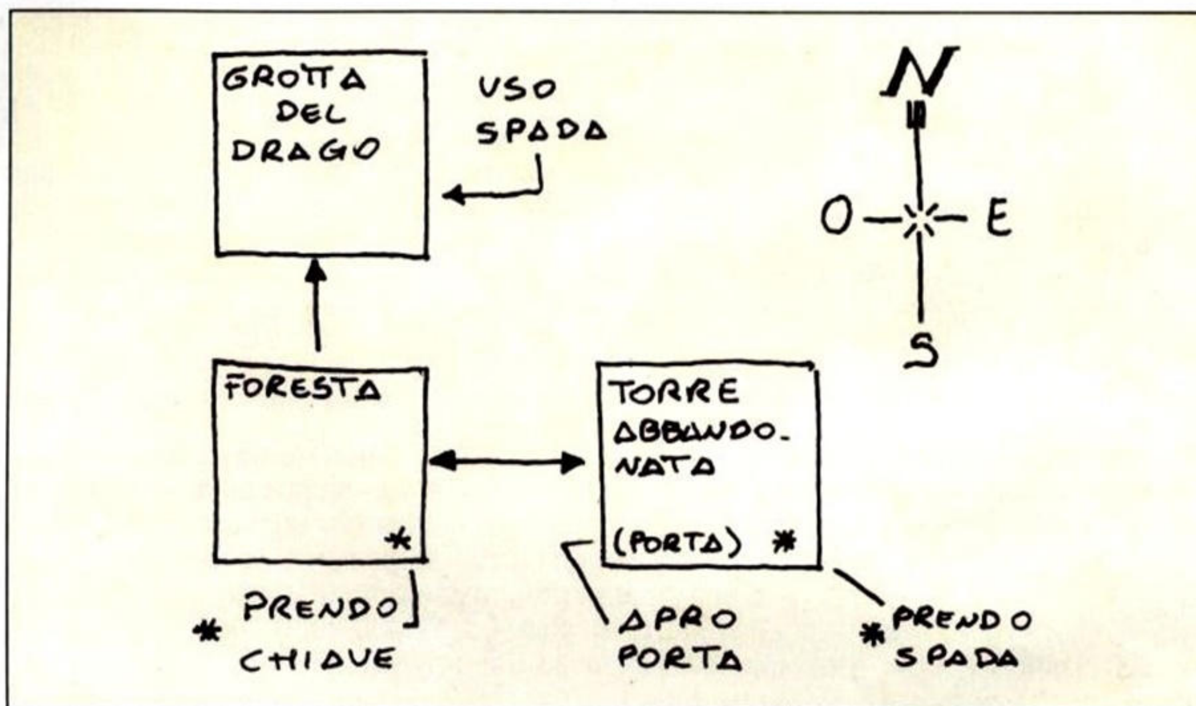
Ci scusiamo con i nostri lettori per l'errore tipografico apparso sul primo numero, riguardante CEPPO Ø2K annunciato come ADVENTURE PARLATO e non come ADVENTURE SONORO, quale in realtà è.
Non era nostra intenzione creare una aspettativa di questo genere.



COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza. Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avven- tura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi. Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «–» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.

ADVENTURE
EPIC
3000
GAMES



ESEMPIO DI SVOLGIMENTO DI GIOCO

– UNA IMMENSA GROTTA È DAVANTI A TE –
R: entro nella grotta
– SEI ENTRATO NELLA GROTTA. È AVVOLTA NEL PIÙ PROFONDO BUIO... –
R: cenco lampada
– NON CONOSCO QUESTA FRASE
R: esamino grotta
– NON CONOSCO LA PAROLA GROTTA
R: esamino l'interno
– UNA SCALA DI PIETRA SCENDE VERSO IL BASSO. –
R: scendo scale
– NON CONOSCO LA PAROLA SCALE
R: scendo scala
– OK! STAI SCENDENDO LA SCALA... DAVANTI A TE UNA STATUA –
R: vedo una statua
– NON CONOSCO IL VERBO VEDO
R: prendo la statua
– OK! HAI RACCOLTO LA STATUA.
R: i (Inventario)
– CON TE HAI:
STATUA
R: n
– NON PUOI ANDARE A N
R: esamino statua
– È UNA PREZIOSA STATUA DI MARMO BIANCO
R: rompo
– DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO
R: statua
– DEVI USARE ANCHE IL VERBO

SOLUZIONI DEL NUMERO PRECEDENTE

Si ricorda che vi sono vari modi pre risolvere un'Adventure. Le soluzioni che forniamo non sono certamente le sole possibili, ma le ottimali. Noterete che manca l'uso degli articoli e delle preposizioni.

IL GALEONE SCOMPARSO

– s – prendo tuta – tolgo sabbia – n – e – slego barca – salgo barca – e – e – scendo barca – s – esamino conchiglia – leggo scritta – s – prendo pala – n – n – salgo barca – o – o – scendo barca – o – s – uso pala – apro forziere – prendo vocabolario – consulto vocabolario – cabeza de los muertos – tocon – g – n – e – slego barca – salgo barca – e – e – scendo barca – s – s – o – esamino tocon – rompo statua – prendo pergamena – esamino pergamena – n – e – n – salgo barca – o – s – indosso tuta – vado sotto – 060 – 050 – 000 – esamino zona 000 – scavo sabbia – leggo scritta – Nuestra Senora De Palos –
fine –

RING

– prendo pietra – e – sposto pietra – entro miniera – e – tolgo terra – prendo piastra – esamino piastra – liberare Argen – ascolto Uxkluk – seguo Uxkluk – è un drago – prendo balestra – g – esco passaggio – chiamo Shlat – salgo Shlat – vola Shlat – uso balestra – carico balestra – seguo Uxkluk – è il tempio – leggo scritta – apriti porta – esamino porte – inserisco piastra – inserisco porta sud – slego Argen –
fine –

DUCA LYNCE

– leggo foglio – bevo champagne – vuoto bottiglia – esamino targhetta – vado camera 799 – e – leggo messaggio – o – esamino camera – prendo rossetto – esco camera – chiamo taxi – andiamo Big Ben – aspetto telefonata – rispondo telefonata – andiamo Westminster – entro cattedrale – e – vado confessionale – My Fair Lady – o – esco cattedrale – g – andiamo stazione – entro stazione – faccio numero 99 – prendo scatola – esco stazione – g – andiamo Trafalgar – ho scatola – lascio scatola – scappiamo tra la folla – mostro rossetto – lascio rossetto – g – tiro/getto semi –
fine –

Ring





LA GUERRA DELL'ANELLO

ADVENTURE GRAFICA - LIVELLO DI GIOCO SEMPLICE

«In una lontana Galassia, in un altro tempo e dimensione...».
Le forze malefiche della Regina Alak si sono scatenate. Dopo essersi insediata sul trono del Pianeta Kuy, ed aver gettato nelle segrete del suo palazzo la propria sorella gemella Kala, Alak si è messa alla ricerca del piccolo Argen, il quale, la Profezia designa come l'unico successore all'impero dell'intera Galassia.
Alak vuole ritrovare il piccolo, che è custodito in una foresta, poiché solo con la sua presenza potrà ritrovare il mitico Anello nascosto nella magica foresta di Fenor.
Così Alak, la crudele, ha rapito il piccolo Argen e lo custodisce in qualche parte nascosta ed inaccessibile del suo Palazzo.
Ma Alak ancora una volta non ha fatto i conti con il nostro protagonista, Um-Kalh, Lo Straniero venuto da chissà quale lontana Galassia.
L'unico che possa portare ordine e pace nel tormentato Pianeta Kuy.

APPENDICE DI RING

KUY - pianeta in cui si svolge gran parte del gioco. Fu fondato dal gran Re Tung. Alla sua morte egli designò le sue uniche figlie al governo del pianeta.

ALAK - detta dalla chioma d'oro o dalla maschera di cuoio. Una delle due figlie gemelle di Re Tung. Crudele ed ambiziosa essa ha usurpato il trono facendo rinchiudere nelle segrete la propria sorella Kala. Con tutte le sue forze vuole arrivare al dominio dell'intera Galassia.

UM-KALH - meglio conosciuto come Lo Straniero. Protagonista della nostra storia. Poco si sa di lui se non che è giunto da una lontana Galassia. La sua missione è quella di riportare ordine e pace sul Pianeta Kuy.

KALA - l'altra figlia del Re Tung. Si trova in una segreta del Castello.
Kala pur essendo prigioniera usò i suoi poteri magici per poter concepire con l'aiuto dell'essenza spirituale di uno sconosciuto un figlio. il figlio fu posto in salvo in una foresta e curato da un vecchio chiamato Ganlak.

ARGEN - figlio di Kala. Al momento della storia egli ha già 7 anni. Secondo la Grande Profezia sarà destinato a regnare sull'intera Galassia il giorno che avrà compiuto 15 anni. Lui solo può trovare il Magico Anello del Potere, nascosto nella Foresta di Fenor.
Sulla sua spalla è stata incisa dal destino la mappa che indica il luogo dove è stato nascosto l'anello.

UXKLUK - della razza dei Fruffs, simpatico e generoso animaletto parlante proprietario delle Miniere della Piana di Kuyr. Grande amico dello Straniero (vedi episodio EPIC 3000 n. 1). Custode di segreti importanti.

SHALT - drago alato, amico di Uxkluk e dello Straniero, che è l'unica persona in grado di cavalcarlo.

SECONDO EPISODIO

I FALSIFICATORI DI ALONI

Alak, la regina dalla maschera di cuoio, è furente! Questa volta ha rapito il piccolo Argen e lo ha racchiuso nelle segrete del suo palazzo.

Lo Straniero, nuovamente all'opera, è deciso a ritrovarlo e a liberarlo. Ma niente è più difficile per lui che varcare la Grande Porta del Palazzo.

Nessuno vi può accedere se non è identificato come abitante di Kuy. Intrufolarsi è impossibile perché il guardiano, con un rivelatore, controlla la razza, osservando l'alone intorno alla persona; le radiazioni che il corpo emette.

A seconda del colore dell'alone cataloga la razza e l'appartenenza, e chi tenta di ingannarlo fa una brutta fine.

Niente da fare quindi per lo Straniero che non appartiene a nessuna razza del Pianeta KUY! L'ingresso a Palazzo sembrerebbe dunque impossibile per lui. Ma a KUY non tutti amano la Regina Alak, anche se nessuno può lasciarlo intendere. Qualcosa di sotterraneo comincia ad accadere. In un ambiguo locale nei sobborghi di Kuy c'è qualcuno che ha trovato il sistema dii falsificare l'alone d'appartenenza.

Il compito dello Straniero (ed il tuo naturalmente) sarà quello di trovare i falsificatori di aloni e convincerli ad aiutarlo. Ma attento a come ti muovi, a ciò che dici...

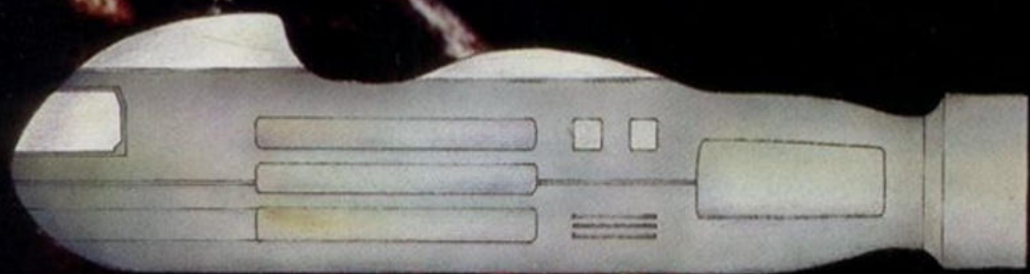
Una volta riuscito ad avere un alone che ti permetta di entrare a Palazzo, non trarre nessun respiro di sollievo... l'avventura non è finita, anzi è appena cominciata, ed in un susseguirsi di colpi di scena, dovrai guidare l'intrepido Straniero (Um-Kalh) verso la cella nella quale è custodito il futuro Re di Kuy.

Buona fortuna, amico! (ne hai proprio bisogno).

Da questo numero per giocare sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Ring è: ARGEN.



...tra 5 ore riapparirà
da dietro l'asteroide...
...pericolo per l'unità
CEPPO ØK2...
Fine comunicazione
LCN 6ØØØ



CEPPO Ø2K

ADVENTURE GRAFICA/SONORA

LIVELLO DI GIOCO COMPLESSO

– 1995: LANCIO DELLA SONDA «P. SYNCOM XII» VERSO URANO ED OLTRE IL NOSTRO SISTEMA SOLARE...

– 2010: PERSO OGNI CONTATTO!

– 2050: PARTENZA DELL'ASTRONAVE «DISCOVERY XX» CON A BORDO 4 MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO IBERNATI. DESTINAZIONE URANO.

– 2060: PERSO OGNI CONTATTO!

– 2070: L'ASTRONAUTA ALAN BOWMAN, A BORDO DELLA CAPSULA SPAZIALE «SURVIVAL» PARTE ALLA RICERCA DELLA «DISCOVERY XX» ! PERSO OGNI CONTATTO!!!

Alan è vivo e si trova sull'astronave «Discovery XX» che è riuscito a trovare in una zona di parcheggio nei pressi di Urano. Tocca a lui risolvere il mistero che si cela dietro le perdite di contatto sia con la Sonda che con la Discovery. Alan è nella sala Computer, davanti al grande Computer della Discovery. Ed attraverso LCN-6ØØØ (il computer) Alan deve riuscire a scoprire il mistero e risolvere il caso. Ben presto si accorge che un nemico potente ha deciso di combatterlo e sopprimerlo... Unico mezzo per agire, comunicare, indagare è LCN-6ØØØ, che presto diverrà il suo unico amico e collaboratore.

CEPPO Ø2K

Ti accorgerai giocando Ceppo Ø2K di essere al centro di una nuova eccitante esperienza. Un'Adventure game completamente nuova nel suo genere.

Alan Bowman è nella sala Computer della Discovery XX.
Bloccato senza possibilità di accedere fisicamente nelle altre varie sale.
Unico suo strumento di azione è LCN 6ØØØ, il potente computer dell'Astronave. Per la prima volta avrai la sensazione di essere in un'astronave e di usare un Computer speciale. Un Computer che deve essere usato in un determinato modo; ecco perché troverai il Manuale d'uso di LCN 6ØØØ. Leggilo attentamente e imparerai ad usare il Computer velocemente e senza difficoltà.
Tutto ciò che Alan tramite te cerca, è nella memoria dell'Elaboratore LCN6ØØØ.

ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

MANUALE D'USO

IN DOTAZIONE AGLI ASTRONAUTI DELLA «DISCOVERY XX»

All'inizio del gioco ti trovi nella sala centrale del Computer.

Per attivare il Computer devi usare una parola d'ordine, dopo di che potrai accedere alle informazioni che desideri.

Per chiedere informazioni devi usare la parola ACCESSO.

Esempio: Accesso memoria – ti colleghi col terminale nella Sala Memoria.

Accesso codice memoria – otterrai informazioni che possono esserti utili.

Ogni stanza come vedrai ha una sua particolare scheda.

Quando avrai trovato le schede nella sala Memoria, noterai che i richiami sono così fatti: sys (x) (x sta per un numero).

Quindi tu dovrai scrivere sys + il numero che hai scoperto inerente alla sala in cui ti trovi.

Sys vuol dire sistema.
Tutte le volte che devi ritornare nella sala centrale del computer, e lo dovrai fare ogni volta che vorrai accedere in altre sale, dovrai digitare la seguente sigla: sys lcn – ossia sistema lcn – e torni velocemente nella sala da dove sei partito.

Naturalmente, all'occasione, potrai prendere oggetti, esaminare oggetti o stanze etc. etc.

Alle stanze accedi digitando Accesso + nome stanza. Ossia: Accesso memoria – e non: Accesso sala memoria.

Il sistema LCN non accetta frasi con gli articoli o preposizioni.

Quindi basta dire – accesso ibernazione – e lui capisce dove deve collegarsi.

Vai all'esplorazione dell'astronave e di tutte le cose che nasconde e che ti sono utili per terminare il gioco.

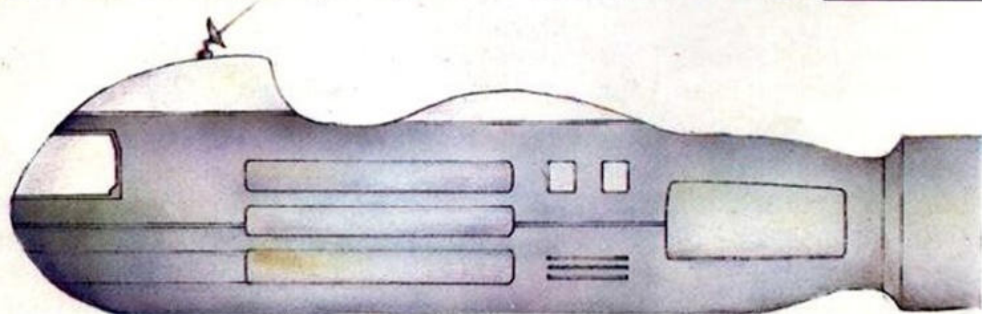
Questo gioco non ha la possibilità di essere salvato e ricaricato.

Se digiti la lettera – v – accederai al vocabolario di gioco.

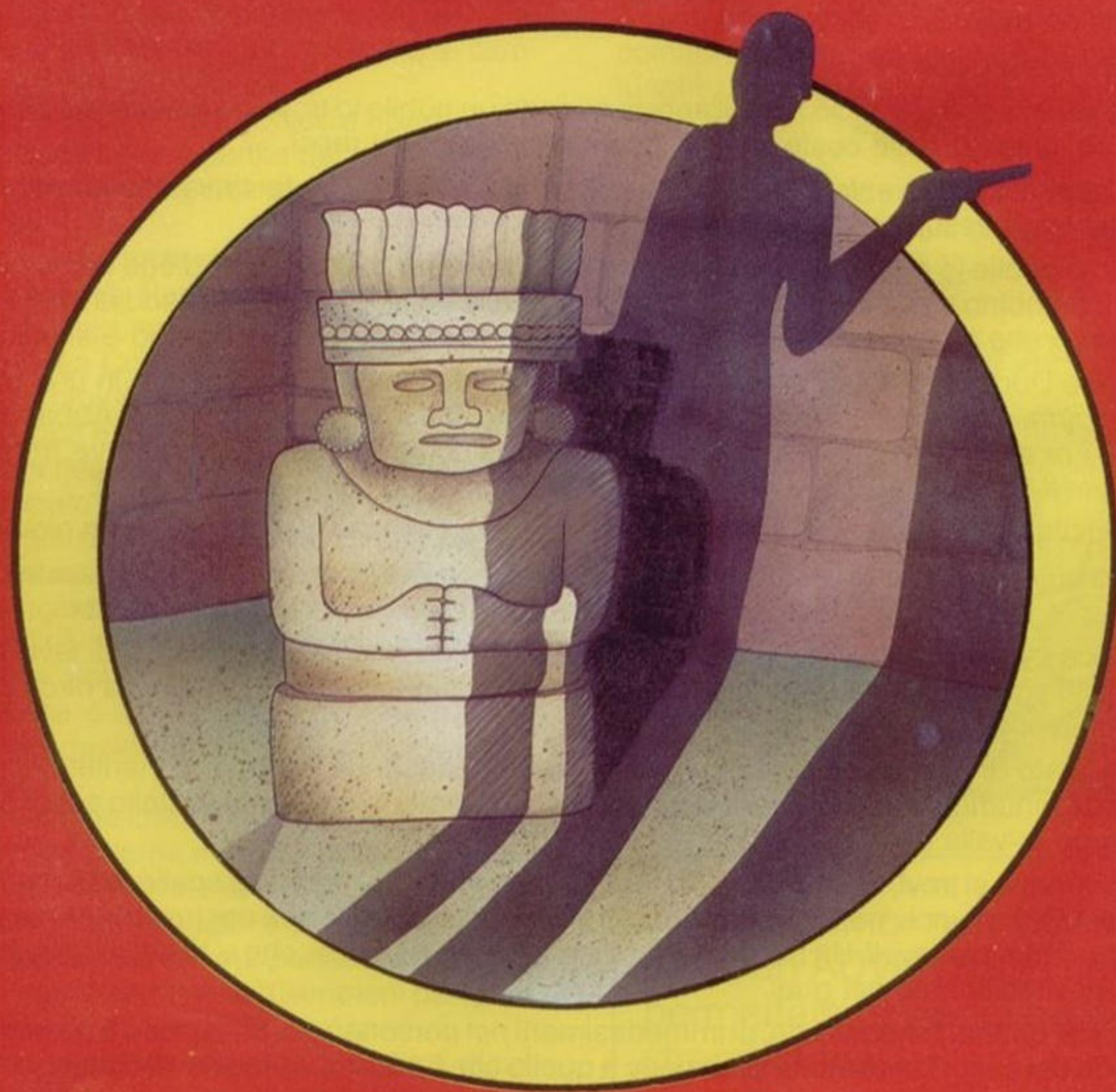
Se digiti la lettera – a – puoi avere degli aiuti. In certe stanze anche più di una volta, in altre nessuna.

Per attivare il computer digitare «hallo lcn».

Da questo numero per giocare sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di CEPPO Ø2K è: DISCOVERY.



Duca Lynce



Duca Lynce



Il suo nome è Duca Lynce.

La sua storia ebbe inizio circa trent'anni fa quando un nobile lo trovò o sarebbe meglio dire lo pescò, al largo delle coste italiane quando aveva pochi mesi.

Era l'unico essere vivente all'interno di una barca che lentamente stava affondando. Dei suoi genitori nessuna traccia.

Il vecchio nobile lo adottò e lo portò con sé nel nord dell'Inghilterra e gli diede come nome Duca. Il bambino crebbe tra gli agi e le migliori scuole inglesi fino all'età di sedici anni. Fu in quell'anno che il padre perse tutti i suoi averi. Il vecchio non resse il colpo e si suicidò.

Il giovane Duca dovette quindi abbandonare gli studi e fu di colpo sbalzato in una realtà completamente diversa da quella in cui era vissuto. Ma il ragazzo non crollò. Abbandonò l'Inghilterra e, povero in canna, cominciò a lavorare come mozzo su di una nave. In pochi anni aveva girato il mondo e imparato a vivere contando solo sulle sue forze.

All'età di vent'anni decise di riacquistare la ricchezza che lo aveva circondato in gioventù.

Si buttò quindi nel mondo degli affari, del commercio e del gioco, e si diede da fare ininterrottamente per dieci anni cercando di mantenere la promessa fatta a se stesso.

Ora Duca Lynce è un uomo molto ricco. Un uomo che non ha più bisogno di lavorare. Alto, dallo sguardo di chi ha vissuto e sofferto intensamente la propria vita, ha ritrovato le sue nobili origini.

Bello, dotato di molto fascino, Duca Lynce, sta godendosi un periodo di meritato riposo. Possiede innumerevoli case, tra le quali un castello liberty in Italia e un castello settecentesco lungo la valle della Loira.

Però, ovunque si trovi, forse perché il fato ogni tanto vuole divertirsi alle spalle dei propri figli prediletti, Duca Lynce, non sempre di sua spontanea volontà, finisce per trovarsi in situazioni non sempre piacevoli. Un po' come dire che, dopo poco tempo che si trova in un posto, finisce inevitabilmente nei guai.

Cerca, per quanto ti è possibile, di immedesimarti nel personaggio. Sii curioso e paziente, a seconda dei casi. Presta molta attenzione a quello che ti accade e reagisci di conseguenza.

Le tue armi migliori, se saprai usarle, sono la logica e la deduzione. Stai attento ai particolari ed alle sfumature.

Buon divertimento!

COMPLOTTO AL MUNDIAL '86

LIVELLO DI GIOCO MEDIO



Duca Lynce ha deciso di lasciare la nebbiosa Inghilterra, dove non è riuscito a riposarsi come sperava (vedi EPIC 3000 numero 1), per andare in posti più caldi ed ospitali.
Per questo motivo e perché è un appassionato tifoso del gioco del calcio, Duca Lynce è venuto in Messico ad assistere ai campionati mondiali di calcio.
Questa volta è intenzionato a riposarsi e a guardarsi tutte le partite dei mondiali. Poi, se ne avrà voglia, si dedicherà anche al turismo.
Duca Lynce ha assistito a tutte le partite del campionato. Però poco prima dell'inizio della finalissima decide di andare a vedere la famosa Coppa.
E qui cominciano i suoi guai.
La Coppa è appena stata rubata. Non lo sa ancora nessuno, e il Presidente, a cui è stato lasciato un messaggio contenente l'ammontare della cifra che bisognerà pagare per riaverla indietro, conoscendo il popolo messicano, l'efficienza della polizia del posto e l'effetto negativo che una notizia del genere potrebbe esercitare sull'opinione pubblica e sul successo del Campionato stesso, decide di risolvere la faccenda in privato.
Il caso vuole che il Presidente conosca Duca Lynce di fama e decide di affidare a lui il compito di ritrovare la coppa prima che il riscatto venga pagato e soprattutto prima che abbia fine l'ultima partita del campionato che determinerà i Campioni del Mondo '86.
Duca Lynce non sa e non può dirgli di no. Ha così inizio una nuova avventura mozzafiato per il nostro, almeno nelle intenzioni, pigro eroe.

Anche per questa volta deve combattere comtro il tempo, e il tempo è limitato alla lunghezza dell'ultima partita. Partita alla quale non potrà assistere!

Da questo numero per giocare sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Duca Lynce è: MUNDIAL.



Dal prossimo numero avrà inizio un ADVENTURE che vi permetterà di viaggiare nella straordinaria

ZONA QUARTA



APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando si salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni.
Potrai cioè salvare la posizione sia su disco (D) che su nastro (T).
Segui le indicazioni che ti vengono date.
Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.

Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale.

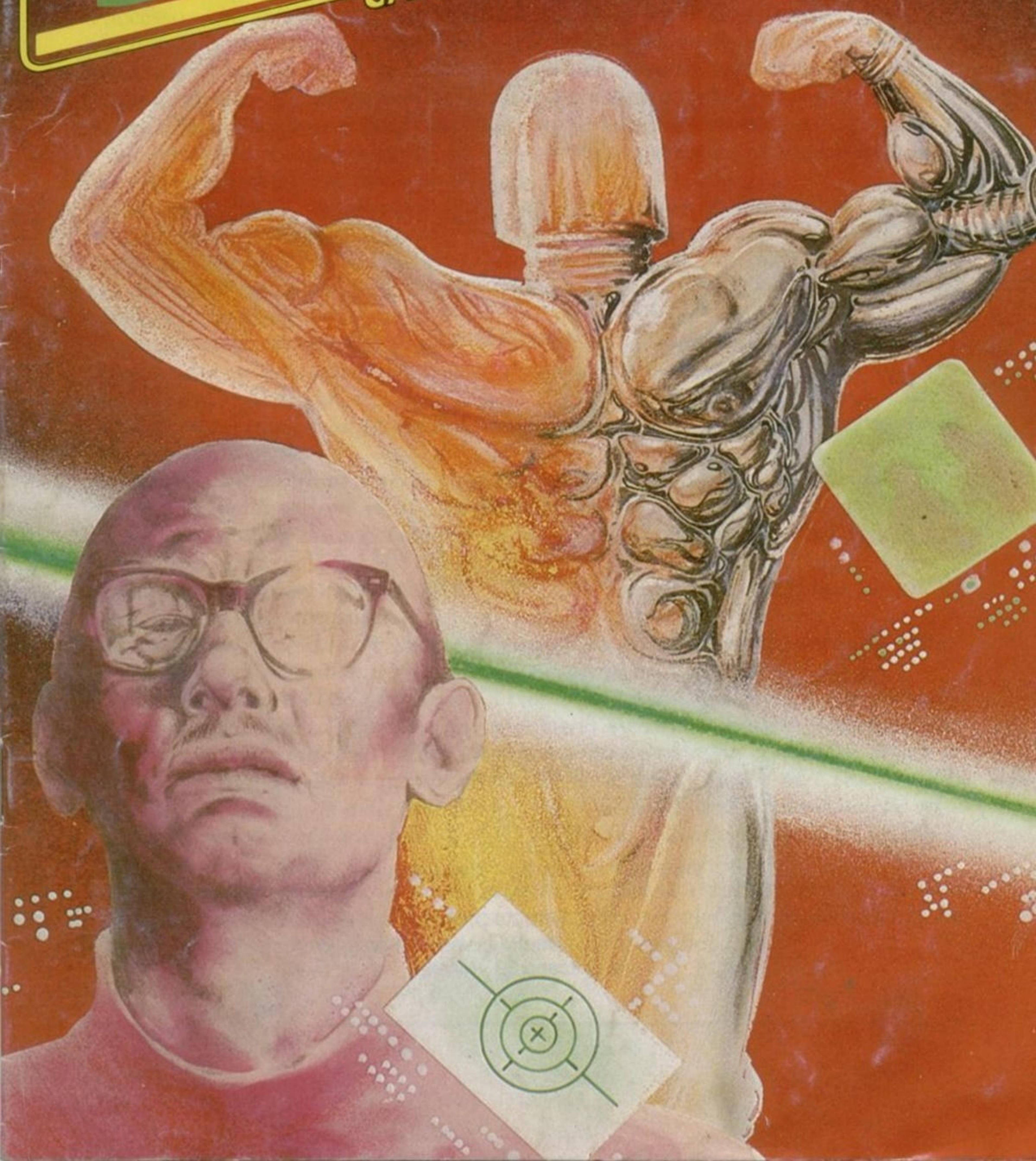
Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.

ADVENTURE

EPIC 3000

GAMES

Adventures-games per Spectrum 48 K





EPIC 3000
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

ILLUSTRAZIONI DI
Patrizia Soleo
Fabrizio Busticchi

SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE (TESTO E GRAFICA)
Bonaventura Di Bello

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
AGEL s.r.l.
Viale dei Kennedy 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE
MePe
Via Carcano 32 - Milano

EDITORIALE

Eccoci al secondo numero, amici Avventurieri!
Iniziamo subito con una novità IMPORTANTISSIMA. Da questo mese infatti, per caricare gli adventures (e quindi divertirvi) occorre digitare una parola d'accesso, *che troverete scritta nelle istruzioni di ogni singolo adventure. Mi raccomando, digitatela correttamente, altrimenti il programma non caricherà.*
Ma andiamo avanti con le novità: la seconda vi riguarda personalmente. Infatti, abbiamo deciso di pubblicare le soluzioni dei nostri adventures. Non vi nascondiamo che la decisione è stata "sofferta", ma a farci fare questo passo sono state le vostre lettere. In questo mese, ne sono arrivate parecchie in redazione e tutte con richieste (ed a volte minacce) d'aiuto.
Siamo sicuri che, con astuzia, intelligenza ed intuito, potete farcela da soli, ma...vi accontentiamo!!! Naturalmente, le soluzioni verranno pubblicate il mese dopo. Sul numero 2 di EPIC 3000 troverete, quindi, le soluzioni degli avventures del primo numero: E.T. in action (Lo straniero); L'occhio del Condor; Il triangolo maledetto.
Però, prima di correre subito alle soluzioni, mi raccomando: giocate, giocate e giocate ancora. Che gusto c'è, infatti, arrivare alla fine del gioco grazie all'aiuto della nostra redazione?
Di una cosa, invece, dobbiamo scusarci con voi: la mancanza del promesso "Angolo della posta".
In effetti dietro a questa mancanza c'è un motivo valido e che certamente vi farà piacere: la realizzazione di un "Angolo della Posta" sullo stile di quelli delle riviste inglesi, tale da accontentare anche i più esigenti, e con uno spazio per tutti coloro che ci scriveranno, Eroi e Vittime degli Adventures.
Per cui tutti coloro, numerosissimi, che ci hanno già scritto: abbiate un po' di pazienza e verrete accontentati.
Intanto cercheremo di dare un po' di consigli in generale rifacendoci alle richieste di aiuto e di chiarimenti più numerose e pressanti.
Per quanto riguarda la digitazione del comando CHR NORMALI, che permette lo scambio tra il set di caratteri tipico di ogni Avventura e quello classico dello Spectrum, va digitato PER ESTESO, come qualsiasi altro comando; difatti la routine di INPUT dei nostri Adventures (che poi è quella di "The Quill") permette la digitazione delle sole lettere MAIUSCOLE dell'alfabeto e delle cifre da 0 a 9, quindi scordatevi pure le KEYWORDS, la punteggiatura, gli UDG, le parentesi, etc.
In ogni caso per coloro che vanno di fretta ripetiamo (repetita juvant!) che per alcuni comandi esistono delle abbreviazioni e che per ogni vocabolo bastano IN OGNI CASO le prime quattro lettere che lo compongono.

Alcuni ci hanno scritto per proporre la traduzione di Avventure originali inglesi nella nostra lingua: a costoro rispondiamo che per realizzare un simile progetto occorrerebbe una lunga trafila burocratica a causa delle famose leggi di Copyright, ovvero dei Diritti D'Autore. Ciò non toglie che si possa provare, e noi lo stiamo già facendo (non ve l'aspettavate, vero?).
Altri chiedono se è possibile mandare Avventure originali autorealizzate: se è possibile?!? Ma cosa state aspettando?!?
Inviate tutto il materiale alla nostra redazione.
Per coloro che hanno delle 'fantastiche idee': non abbattetevi se non siete riusciti a realizzarle, mandatele lo stesso, e vi saprò dire se siete dei novelli Scott Adams!
Non dimenticate comunque che qualsiasi manoscritto, programma o disegno spedito non viene restituito anche se non pubblicato, per cui non mandatemi l'unica copia che avete, OK?
Abbiamo ricevuto anche delle lettere disperate di lettori che ci supplicano di farli uscire da labirinti in cui sono rinchiusi da mesi, o di aiutarli ad uccidere mostri apparentemente invulnerabili: per tutti coloro che sono bloccati nel sotterraneo o nella foresta di un Adventure inglese, pazientate fino al prossimo numero, e avrete tutte le risposte ai vostri problemi 'avventurosi'!
Ci sono poi gli 'anglofobi', per i quali EPIC 3000 è stata una vera 'manna': molti ci chiedono di pubblicare un DIZIONARIO DEI SINONIMI INGLESE/ITALIANO... che naturalmente è già in fase di progettazione da molto tempo, e che non tarderà ad apparire in queste pagine.
Che altro? Tantissime cose, ma lasciateci il tempo di riordinare la marea di lettere da cui siamo stati sommersi.
E poi, non mi dite che avete già risolto tutti gli Avventures del primo numero! Vi abbiamo promesso un divertimento per mese e mesi e non vorremmo aver esagerato nelle previsioni...
In ogni caso, ci sono altre tre fantistici Avventures che aspettano solo di essere risolti: caricateli e divertitevi!

La Redazione di EPIC 3000

COME GIOCARE

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Spectrum riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.
Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.
Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Spectrum risponda ad un comando con la frase "Non capisco...etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO".
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.
Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti.
(Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O ed OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).

Infine si può entrare o uscire con ENTRA ed ESCI e si può anche INFILarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito — al pari degli altri comandi — in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFIca o SI FIGUre.
Si può anche cambiare il set di caratteri scambiando quello alternativo con il set standard dello Spectrum con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali).
Infine potete aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usando TASTo ALTO e TASTo BASSo o tornare al click normale con TASTo NORMale.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.

Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento con RAM LOAD.
Queste sono le istruzioni equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore, che vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Spectrum cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete semplicemente SAVE e LOAD.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di resettare il computer...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.

Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

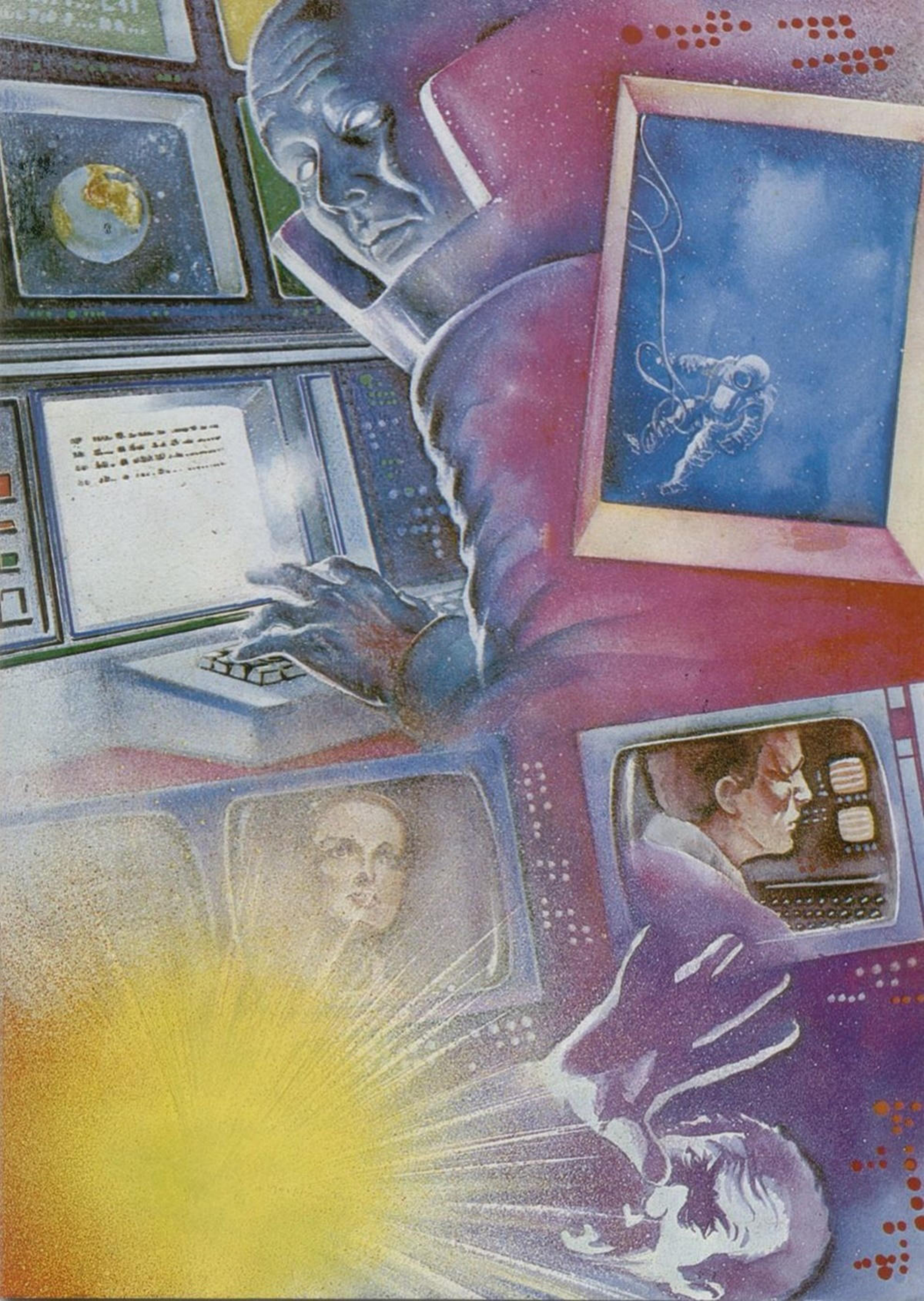
Buon Divertimento

E.T. IN ACTION

(parte seconda)

Straniero in terra straniera

Nella seconda parte di questa avventura, la vostra situazione si capovolgerà: mentre siete alla guida della navicella, vi accorgete che i comandi non rispondono come dovrebbero, e subito capite che il programma di volo, inciso sulla cartuccia, è stato modificato.
Il cambiamento di rotta vi sta portando dritto-dritto nelle mani dei terrestri; ma se riuscirete a lasciare la navicella in tempo potrete penetrare nell'astronave terrestre e ripristinare il codice del programma di volo, per fuggire verso il vostro pianeta d'origine, dopo aver, naturalmente, ritrovato la vostra preziosa navicella.
Tenete presente che dovrete neutralizzare l'intero equipaggio dell'astronave terrestre, prima di tentare qualsiasi altra iniziativa. Riferitevi sempre alle istruzioni e non mollate mai!!!
Come abbiamo già scritto nell'EDITORIALE, per accedere al programma è necessario digitare una parola d'accesso. Quella di E.T. in action (parte II) è: alieno
Grado di difficoltà: MEDIO.
Buona fortuna



L'OCCHIO DEL CONDOR

(parte seconda)

Nella jungla inesplorata, trappole e paludi

Tempi duri, per il nostro archeologo!!! Mentre vi state dirigendo verso la foresta, nel cui cuore si nasconde il Tempio del Dio Condor, il vostro aereo vi tradisce!!! Non vi resta che abbandonarlo al proprio destino e mettervi immediatamente in salvo (a recuperare l'occhio *e* la tavoletta *ci penserete poi, con più calma).*
Esplorate con attenzione i dintorni del Tempio, prima di avventurarvi all'interno, perché tutto quello che vi serve è in giro, *ed aspetta solo di essere trovato. Un consiglio da amico: alcuni oggetti sono multiuso, per cui non buttate via gli oggetti dopo averli utilizzati, perché potrebbero esservi ancora molto preziosi.*
E, mi raccomando, siate cauti nell'esplorare la jungla e le paludi, perché ci sono... le trappole. Il tempio, per quanto riguarda i pericoli, non è da meno; per cui muovetevi sempre con la massima circospezione.
Ma ora basta con i consigli: datevi da fare, perché l'oro degli antichi Maya aspetta solo voi!!!
Come abbiamo già scritto nell'EDITORIALE, per accedere al programma è necessario digitare una parola d'accesso. *Quella dell'occhio del Condor è: maya.*
Grado di difficoltà: DIFFICILE

Buona fortuna



N.N.
DAL CAMPO BASE

Sulle tracce dell'amico scomparso

Il vostro ruolo, in questa storia, è quello di un giornalista che viene inviato in una regione inesplorata per ritrovare le tracce di una spedizione archeologica che, ormai da diversi giorni, ha smesso di inviare notizie al giornale per cui lavora.
Ma la vera ragione che vi ha spinto ad accettare questo pericoloso incarico è che, tra gli archeologi scomparsi, c'è anche un vostro carissimo amico: a voi il compito di ritrovarlo e portarlo sano e salvo, *a casa.*
Fate attenzione a non perdervi nel deserto, e riflettete bene prima di ogni mossa: il luogo in cui vi trovate sembra preda di un'oscura maledizione!!!
Seguite il nostro consiglio: prima di dirigervi verso la cima della Montagna Sacra siate sicuri di avere tutto l'occorrente per praticare...l'alpinismo.
Come abbiamo già scritto nell'EDITORIALE, per accedere al programma è necessario digitare una parola d'accesso. *Quella di N.N. dal campo base è: ufo.*
Grado di difficoltà: SUPER-DIFFICILE

Buona fortuna




Indonesia
By RICHARD BEESTON in Honolulu
RESIDENT Reagan flew to Indonesia
is self proclaimed "winds of freedom" trip
it while seeking to stress the Soviet threat
ast Asia, Mr Reagan has decided
sue of human rights
ith President Suharto
ndonesia.
This is despite
ongress



IL PROSSIMO MESE VI DIVERTIRETE IN COMPAGNIA DI...

Avete mai sentito parlare del famoso incantesimo della "Rosa scarlatta"? Narra di una bellissima principessa, rapita da un mago potentissimo e costretta a vivere rinchiusa nei sotterranei di un castello.
Questa è la trama di "Fantasy", uno dei tre favolosi adventures che troverete nel prossimo numero di EPIC 3000. Inutile dire che, l'eroe che salverà la principessa, sarete voi.
Ma è un eroe anche il protagonista del secondo adventure, "HERO", anche se è un *eroe da guerra* ed il suo compito è la salvezza di milioni di persone. Tra il fuoco degli incendi e le bombe, rischierà la propria vita, tra le rovine di una cittadina rasa al suolo dal nemico.
Intelligenza, prontezza di riflessi, coraggio e spirito d'iniziativa sono gli elementi necessari per portare a buon fine "Bermuda: il mistero del triangolo maledetto" (sempre nel prossimo numero di EPIC 3000).
Il nostro agente della sicurezza internazionale, viene lasciato sulla spiaggia di una piccola isola, dove da tempo si registrano segnali di natura sconosciuta. Solo, senza più contatti con la base, dovrà far conto unicamente su se stesso…Ed anche voi dovrete contare solo su voi stessi ma…crepi l'alieno!, siamo sicuri che ce la farete!!!

Le soluzioni degli adventures del I° numero di Epic 3000

E.T. in action: prendi il sasso, EST, EST, abbassati, entra nella caverna, accendi la torcia, tocca il segno, esamina le pareti, premi il pulsante numero tre, OVEST, esamina la scatola, prendi i chiodi, EST, premi il pulsante numero tre, OVEST, SUD, EST, EST, NORD, premi le assi, SUD, OVEST, OVEST, NORD, costruisci un ponte, poggia il ponte a terra, OVEST, OVEST, lancia il sasso, prendi la stalattite, EST, EST, EST, premi il pulsante numero tre, OVEST, OVEST, premi il pulsante a nord, entra nel corridoio, uccidi la guardia, posa la stalattite, prendi la pistola, perquisisci la guardia, perquisisci la guardia, prendi la chiave, prendi la tessera, OVEST, NORD, NORD, NORD, EST, apri la porta, esamina la scrivania, posa la chiave, prendi il disco, inserisci il disco, accendi la consolle, OVEST, OVEST, NORD, EST, NORD, EST, spara alla serratura, esamina la saracinesca, inserisci la tessera, SUD, esamina il tavolo, prendi la cartuccia, NORD, entra nella astronave, tira la leva, inserisci la cartuccia, premi il bottone rosso.

Il mistero del triangolo maledetto (1): prendi la micromacchina, esamina le casse, prendi la tavola, spacca la centralina, e accatasta le casse, sali sulle casse, spingi la botola, SU, SUD, spacca la serratura, entra, entra nella capsula, premi interruttore, esci dalla capsula, apri il portello, entra, prendi la sbarretta, NORD, OVEST, GIU, NORD, NORD, SUD, scatta qualche foto, SUD, vai sotto la piattaforma, nuota, esamina acquario, entra nel passaggio, scatta qualche foto, EST, SUD, vai al centro della spirale, tocca il pavimento.

L'occhio del condor: EST, SUD, EST, EST, NORD, NORD, EST, esamina il caminetto, esamina la cenere, esamina la cenere, guarda, prendi la bottiglietta, OVEST, SUD, SUD, GIU, entra nella biglietteria, prendi il thermos, versa il liquido della bottiglietta, posa il thermos, NORD, SU, NORD, aspetta, aspetta, SUD, GIU, SU, NORD, aspetta, SUD, OVEST,OVEST, GIU, SUD, SUD, OVEST, SUD, gira la testa di Anubi, esamina la nicchia, prendi la torcia, NORD, EST, NORD, NORD, SU, EST, EST, GIU, entra nella biglietteria, SUD, accendi la torcia, SUD, ispeziona il furgone, prendi la chiave, NORD, NORD, NORD, SU, OVEST, OVEST, GIU, OVEST, entra, posa la bottiglietta, stordisci il custode, esci, EST, SU, EST, EST, NORD, NORD, EST, prendi la pergamena, OVEST, SUD, SUD, OVEST, OVEST, GIU, OVEST, entra, stordisci il custode, esci, EST, SU, EST, EST, NORD, NORD, leggi la frase sulla pergamena, prendi la spada, SUD, SUD, OVEST, OVEST, GIU, OVEST, entra, stordisci il custode, posa la pergamena, esci, EST, SU, EST, SUD, SUD, EST,NORD, esamina la statua, prendi la lancia, SUD, OVEST, NORD, NORD, OVEST, GIU, OVEST, entra, stordisci il custode, esci, EST, SU, EST, SUD, SUD, esamina il cavallo, apri la botola, prendi la scala, NORD, NORD, OVEST, GIU, OVEST, entra, stordisci il custode, taglia la scala, lega il custode, posa la lancia, stordisci il custode, esci, EST, SU, EST, EST, GIU, entra nella biglietteria, esamina la borsetta, prendi il foulard, NORD, SU, OVEST, OVEST, GIU, OVEST, entra, stordisci il custode, imbavaglia il custode, NORD, esamina la porta del bagno, prendi la giacca, esamina la giacca, posa la giacca, prendi la chiave, SUD, OVEST, esamina la scrivania, apri i cassetti, prendi il libro, esamina il libro, posa il libro, posa la chiave, posa la chiave, spingi lo scaffale, prova con 1878, prendi la chiave prendi il gioiello, spingi lo scaffale, EST, esci, EST, SUD, SUD, OVEST, SUD, prendi il libro, NORD, EST, NORD, NORD, SU, EST, EST, GIU, entra nella biglietteria, SUD, OVEST, apri la cassa, posa la spada, prendi la tavoletta, EST, NORD, NORD, esci dal museo.


ZZAP!